



LES REGLES DU DEUX



À la tête d'une flotte de vaisseaux spatiaux votre objectif est de sauver votre Commandant Suprême qui a été enlevé par l'équipe adverse et de le ramener en sécurité sur votre planète.

Durée d'une partie :

+ ou - 30 min

Nombre de joueurs :

2 à 6 joueurs

(le jeu à 5 joueurs n'est pas possible)

ÉLÉMENTS :

1 plateau de jeu

48 jetons :

8 jetons x 6 couleurs

6 pions Commandants

6 pions

ORDRE DE JEUX :

Le joueur le plus jeune est le premier à commencer.

OBJECTIF :

Libérez votre commandant et ramenez-le sur votre planète.

MISE EN PLACE :

Récupérez les 8 jetons de votre couleur et votre pion Commandant.

Disposez votre commandant sur la planète ennemie (voir Placement à côté).

Disposez vos vaisseaux sur les cases entourant votre planète, comme ceci :

Vous choisissez dans quel ordre disposer vos vaisseaux, il doivent seulement entourer votre planète.



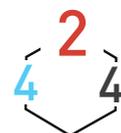
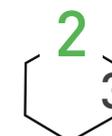
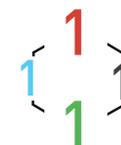
== PLACEMENT ==

2 joueurs

4 joueurs

3 joueurs

6 joueurs



3 joueurs

1 vs 2 - 2 VS 3 - 3 VS 1

4 joueurs

1 vs 4 - 2 VS 3

6 joueurs

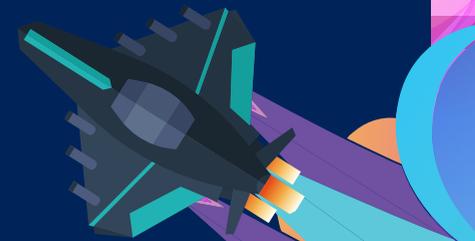
1 vs 4 - 2 VS 5 - 3 VS 6





PARTIE 1

LES DEPLACEMENTS



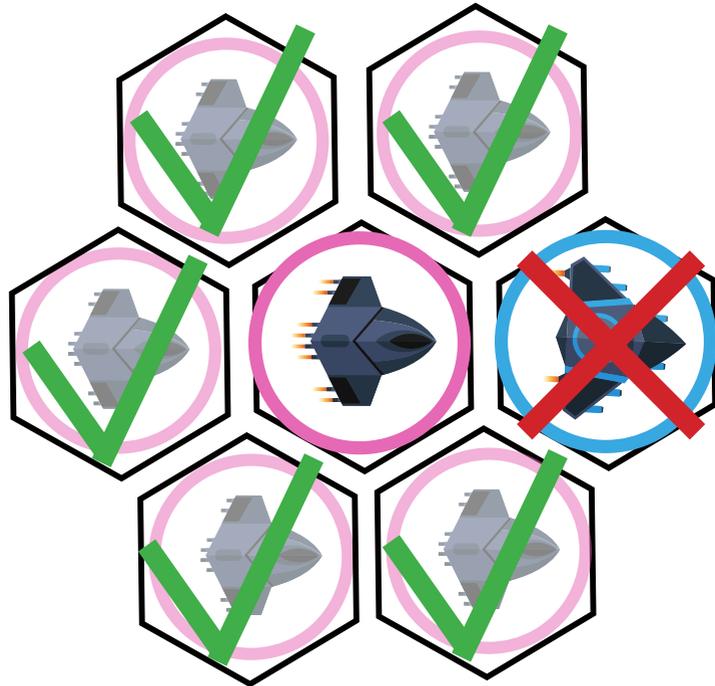
DÉPLACEMENTS

DEUX CHOIX

Un déplacement de vaisseau par tour. Les déplacements se font dans n'importe quel sens, vous pouvez aller à droite ou à gauche en diagonale, en avant ou en arrière, tout droit ou sur le côté. Pour chaque mouvement vous avez donc au maximum six directions. Pour déplacer vos vaisseaux vous avez deux possibilités, au choix mais non cumulables :

Déplacement CASE PAR CASE

Vous pouvez simplement déplacer un vaisseau d'une case.
(Deux cases si vous déplacez le vaisseau SPEEDY F1 / voir Page Vaisseaux).
La case doit être libre.



OU

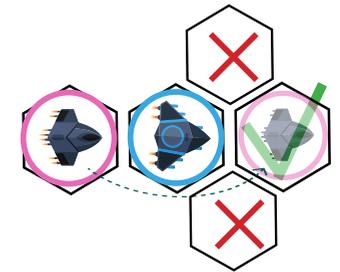
Déplacement SAUT DE PION

Vous pouvez déplacer un vaisseau en «sautant par dessus» un autre vaisseau. Vous pouvez sauter par dessus des vaisseaux amis ou des vaisseaux ennemis. Vous pouvez utiliser cette méthode si vous êtes collé au vaisseau qui sert de pivot ou si il y a des cases vides entre vous et le vaisseau pivot (et après). Vous devez rester dans la même direction.

Exemple 1:

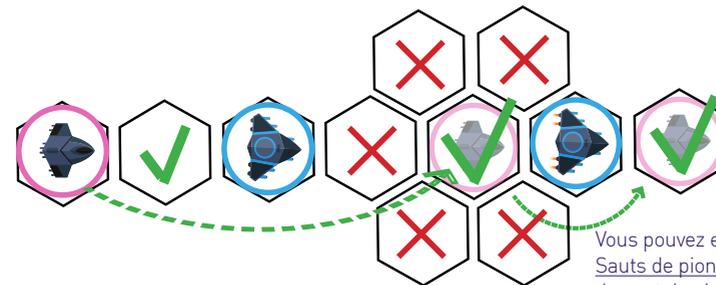
Dans cet exemple le pion rose saute par dessus le pion bleu qui sert de pion pivot :

Il n'y a pas de case vide entre le rose et le bleu.
Il n'y aura donc pas de case vide après (il n'y a pas de limites de cases vides à sauter).



Exemple 2 :

Dans cet exemple le pion rose saute par dessus le pion bleu qui sert de pion pivot :



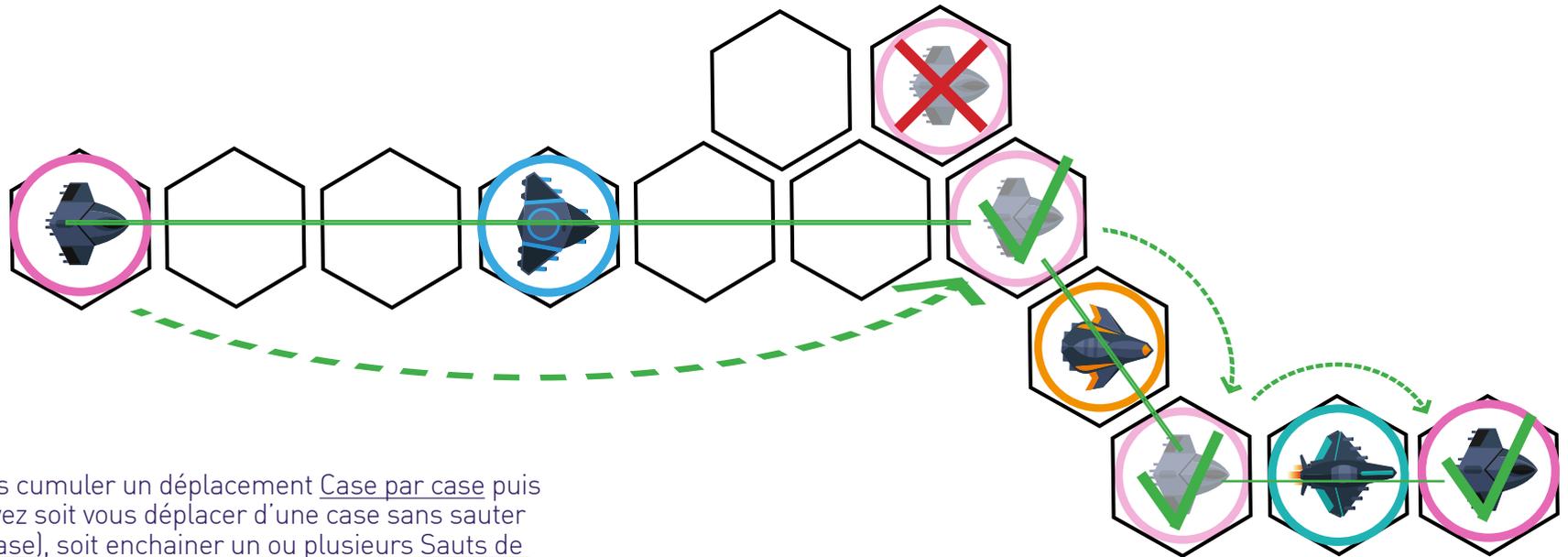
Vous pouvez enchaîner plusieurs Sauts de pions dans un enchaînement de saut de pions (voir page suivante)

Dans cet exemple le pion rose saute par dessus le pion bleu qui sert de pion pivot. Il y a une case vide entre le rose et le bleu. Il y aura donc une case vide après (il n'y a pas de limites de cases vides à sauter). Puis il fait un enchaînement de saut de pion et saute de nouveau.

Déplacement

SAUT DE PION / enchainement

Vous pouvez ainsi enchaîner plusieurs Sauts de Pions consécutifs pour avancer plus rapidement. On a déjà vu de fabuleuses traversées d'une partie de la galaxie vers une autre grâce à cette technique de déplacement.

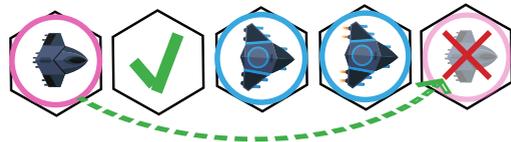


Attention : on ne peut pas cumuler un déplacement Case par case puis un Saut de pion. Vous devez soit vous déplacer d'une case sans sauter (déplacement Case par case), soit enchaîner un ou plusieurs Sauts de Pions d'affilés mais pas les deux en un seul tour.

Vous n'êtes pas obligé de sauter, vous pouvez vous arrêter dans un enchaînement si vous le décidez, pour un choix stratégique par exemple afin de bloquer un autre joueur.

Attention : les cases survolées doivent être vides. On ne peut pas survoler deux vaisseaux d'un coup.

Exemple : Le pion rose ne peut pas sauter deux pions d'un coup.



Attention : le déplacement Saut de pion doit rester dans la même ligne. Mais lors d'un Enchaînement Saut de pion il est possible de changer de direction générale en utilisant un pion pivot.

Exemple : Dans cet exemple le vaisseau rose peut se déplacer sur la case marquée de vert mais pas sur la case marquée de rouge (car un saut de pion se fait en ligne droite). Le pion rose fait un saut de pion par dessus le pion bleu puis peut faire un enchaînement par dessus le pion orange et ensuite par dessus le pion vert.

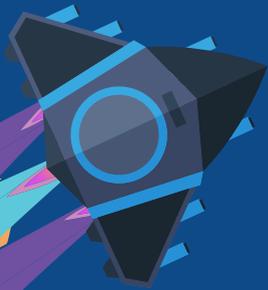
Il est possible d'enchaîner autant de Saut de pion que possible.

Attention : Un pion par case maximum.



PARTIE 2

LES VAISSEAUX SPACIAUX



== LE FONCTIONNEMENT DES PIONS ==



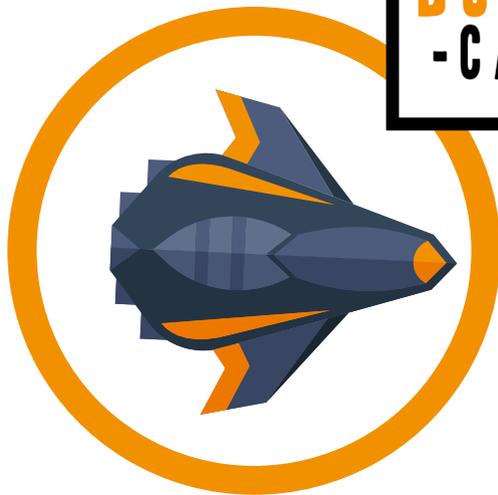
SPEEDY F1

Ce vaisseau peut se déplacer de deux cases (dans n'importe quelle direction) si il se déplace en Case par Case. **Il ne peut pas transporter le commandant.**



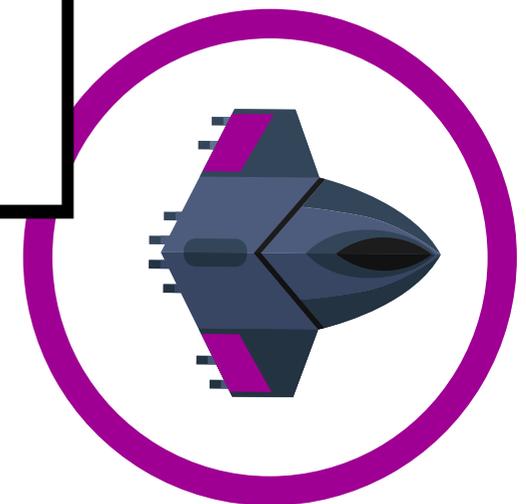
ICE HUNTER

Ce vaisseau peut attaquer un vaisseau ennemi en tombant sur sa case. Le vaisseau ennemi est alors détruit et retiré du plateau.



BOUNTY CARGO

Ce vaisseau ne craint pas l'attaque du ICE HUNTER si et seulement si il transporte le commandant.



TIE UFO

Peut utiliser les cases UFO pour se déplacer en Saut de pion.

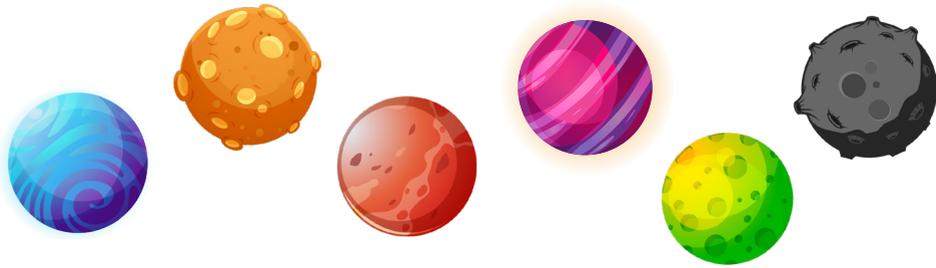


PARTIE 3

LES CASES SPECIALES

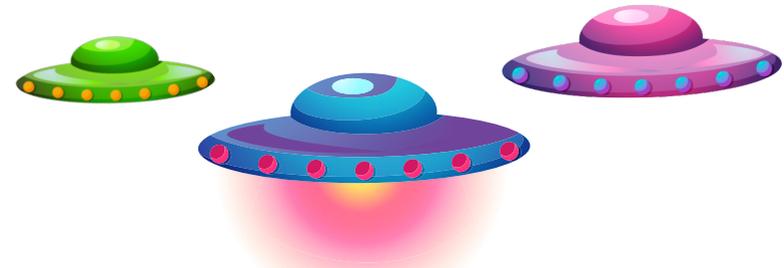


== LES CASES SPÉCIALES ==



Cases planètes :

Vous pouvez vous poser sur une planète ennemie pour y récupérer votre commandant.
Vous ne pouvez pas attaquer ou vous poser sur votre planète (sauf si c'est pour y ramener votre commandant).
Sert de pion pivot pour sauter par dessus.



Cases UFO :

Interdiction de poser un vaisseau sur cette case.
Peut servir de pion pivot lors d'un déplacement
Saut de pion avec un vaisseau TIE UFO uniquement.

Cases Attraction Solaire orange

Si vous tombez sur une case orange vous pouvez déplacer votre vaisseau vers n'importe quelle case orange vide (y compris dans un enchaînement Saut de pion).

Vous ne pourrez pas continer votre déplacement après.

Si vous déplacez le ICE HUNTER vous pouvez attaquer un autre vaisseau lui aussi sur une case orange.



== Attaque sur transport de commandant ==

Si votre vaisseau transportant votre commandant est attaqué par un ICE Hunter, votre vaisseau est retiré du plateau et votre commandant est renvoyé sur la planète ennemie.

Cases Attraction Solaire rouge

Si vous tombez sur une case rouge vous pouvez déplacer votre vaisseau vers n'importe quelle case rouge vide (y compris dans un enchaînement Saut de pion).

Vous ne pourrez pas continer votre déplacement après.

Si vous déplacez le ICE HUNTER vous pouvez attaquer un autre vaisseau lui aussi sur une case rouge.

== COMMENT GAGNER? ==

Posez un de vos vaisseaux sur la planète ennemie qui garde votre commandant, embarquez-le à bord de votre vaisseau et retournez sur votre planète. Evitez les chasseurs ennemis et atterrissez à bon port, si vous êtes le premier vous avez gagné. Bien joué!



PARTIE 4

LES REGLES SPECIALES

EN +



== LES RÈGLES SPÉCIALES ==

Vous souhaitez jouer avec des règles spéciales ?
Dans cette variante chaque équipe à un pouvoir spécial, un bonus à utiliser avec stratégie.



Space Wolf Bonus

Les pions de l'équipe Space Wolf peuvent s'empiler sur une case en tombant dessus après un déplacement. 3 pions sur la même case au même moment. Ils peuvent se déplacer en même temps et attraper un nouveau pion au passage. c'est le vaisseau du haut de la pile apporte so pouvoir. En cas d'attaque de la case par un Ice Hunter ennemi c'est le vaisseau du haut de la pile qui est détruit. Sortir un pion du lot occupe un tour.



Space Cheetah Bonus

Les pions de l'équipe Space Cheetah peuvent associer déplacement Case à case et déplacement en Saut de pion. Une fois par tour.



Space Hacker Bonus

Les vaisseaux Ice Hunter de l'équipe Space Hackers peuvent s'emparer d'un vaisseau ennemi en tombant dessus. Le vaisseau ennemi est alors envoyé sur une case connectée à la planète des Space Hacker; alors le vaisseau ennemi appartient aux Spaces Hacker. 3 vaisseaux hackés au maximum.



Space Rooster Bonus

Les vaisseaux Orange Cargo de l'équipe peuvent attaquer les vaisseaux ennemis. Les Oranges Cargo ne sont pas indestructibles même si ils transportent le commandant.



Space Robots Bonus

En cas de destruction par un Ice Hunter ennemi, les pions de l'équipe Space Robots peuvent être reconstruit sur une case connectée à la planète des Space Robots. (Cases de départ) Cela occupe un tour.



Ancient Astronauts Bonus

Les Ice Hunters et le Speed F1 de l'équipe Ancient Astronauts peuvent utiliser les cases UFO pour se déplacer en Saut de pion. (Les vaisseaux Orange Cargo ne peuvent pas)





- 2 À 6 JOUEURS -

À la tête d'une flotte de vaisseaux spatiaux votre objectif est de sauver votre Commandant qui a été enlevé par l'équipe adverse et de le ramener en sécurité sur votre planète.

Une création de Thomas Rigollet de Mortain.
Thomas.rdm@gmail.com
- 2020 -

Modèle déposé

SOURCES : FREEPIK (FREEPIK.COM) & VECTEEZY (VECTEEZY.COM)